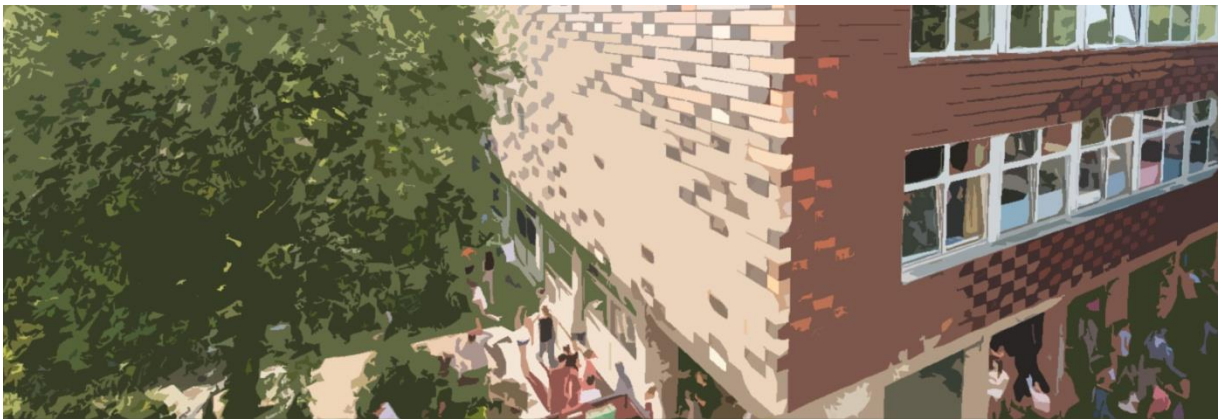




Medienkonzept



12.09.2019

Immanuel-Kant-Gymnasium

Herzogstraße 75
42579 Heiligenhaus

Tel: 02056-98250

Web: www.gymnasium-heiligenhaus.de

Inhalt

Einleitung	3
Zielsetzung des Konzepts	3
Definition der Medienkompetenz	4
Pädagogische Schwerpunkte	6
Lernen mit Medien	6
Lernen über Medien	8
Das Medienkonzept: eine fächerübergreifende Koordination	8
Integration neuer Medien in den Unterricht	9
Fachcurriculare Inhalte zur Schulung von Medienkompetenz	10
Nutzung der vorhandenen Hardware	15
Mediale Ausstattung der Schule	16
Ist-Zustand	16
Ausstattungsplanung	17
Das Medienkonzept als fortlaufender Prozess	19
Planung für die Weiterarbeit	19
Qualifizierung des Kollegiums	20
Ansprechpartner und Zuständigkeiten	20
Bibliographie	21
Anhang	22
Anhang 1: Fragebogen für die Umsetzung eines Medienkonzepts am IKG	23
Anhang 2: Schulung von Medienkompetenz im Unterricht	24
Anhang 3: Medienkompetenzrahmen NRW	27

Einleitung

Zielsetzung des Konzepts

Die zunehmende Technisierung und Digitalisierung unserer Umwelt hat die Medienlandschaft in den letzten Jahrzehnten rasant verändert. Die Zahl verfügbarer Informationen hat sich vervielfacht und die Informationen sind jederzeit und überall abrufbar. Dies erfordert jedoch einen geschulten Umgang mit den Medien sowie den Informationen selbst: Glaubwürdige Quellen unter vielen, oft widersprüchlichen, zu finden setzt voraus, Glaubwürdigkeit beurteilen zu können sowie zu wissen, wie man diese mit den verfügbaren Mitteln prüfen kann. Ein Kernanliegen unseres Medienkonzepts besteht darin, Schülerinnen und Schülern effiziente Informationsbeschaffung aus glaubwürdigen Quellen aufzuzeigen und ihren kritischen Umgang mit neuen Medien und Informationen zu schulen.

Wie die KIM und JIM-Studien¹ eindeutig zeigen, sind Schülerinnen und Schüler durch ihr Aufwachsen mit der aktuellen Technik medienaffin und setzen diese ganz selbstverständlich in ihrem Alltag ein. Oft sind ihnen dabei aber die Hintergründe und Auswirkungen der Technik auf ihren Alltag nicht bewusst. Neben der Vermittlung des sicheren, souveränen Umgangs mit der aktuellen Technik und ihres sinnvollen Einsatzes ist vor allem das Schaffen eines Bewusstseins für die Bedeutsamkeit desselben ein weiteres Kernanliegen unseres Medienkonzeptes.

Die veränderte Medienlandschaft bietet nicht nur Herausforderungen, sondern auch Chancen. Sie ermöglicht es uns, Unterrichtsgestaltung noch vielfältiger und schülerzentrierter umzusetzen. Schülerinnen und Schüler können in ihrem eigenen Lerntempo binnendifferenziert Inhalte und Methoden erlernen sowie gestufte, auch komplexe Aufgaben lösen. Darüber hinaus wird der Lernprozess für jeden Einzelnen erleichtert, da unter Einsatz neuer Medien ganz verschiedene Lernkanäle angesprochen und somit unterschiedliche Lerntypen bedient werden können. Aus diesem Grund ist das dritte Kernanliegen unseres Medienkonzeptes eine schülerzentrierte und für den Lernprozess förderliche Integration der neuen Medien in den Schulalltag, um so die Unterrichtsqualität weiter zu steigern.

¹ vgl. KIM- Studie 2018 sowie JIM-Studie 2018

Definition der Medienkompetenz

Um ein schulisches Medienkonzept zu initiieren, bedarf es zunächst einer Definition der Medienkompetenz.

Prof. Dr. Schorb (2013)² beschreibt die Medienkompetenz mithilfe eines Dreiecks (siehe Abb. 1), das auf den Aspekten Wissen, Bewerten und Handeln beruht. Dabei umfasst die Kategorie Wissen Funktions-, Struktur- und Orientierungswissen.

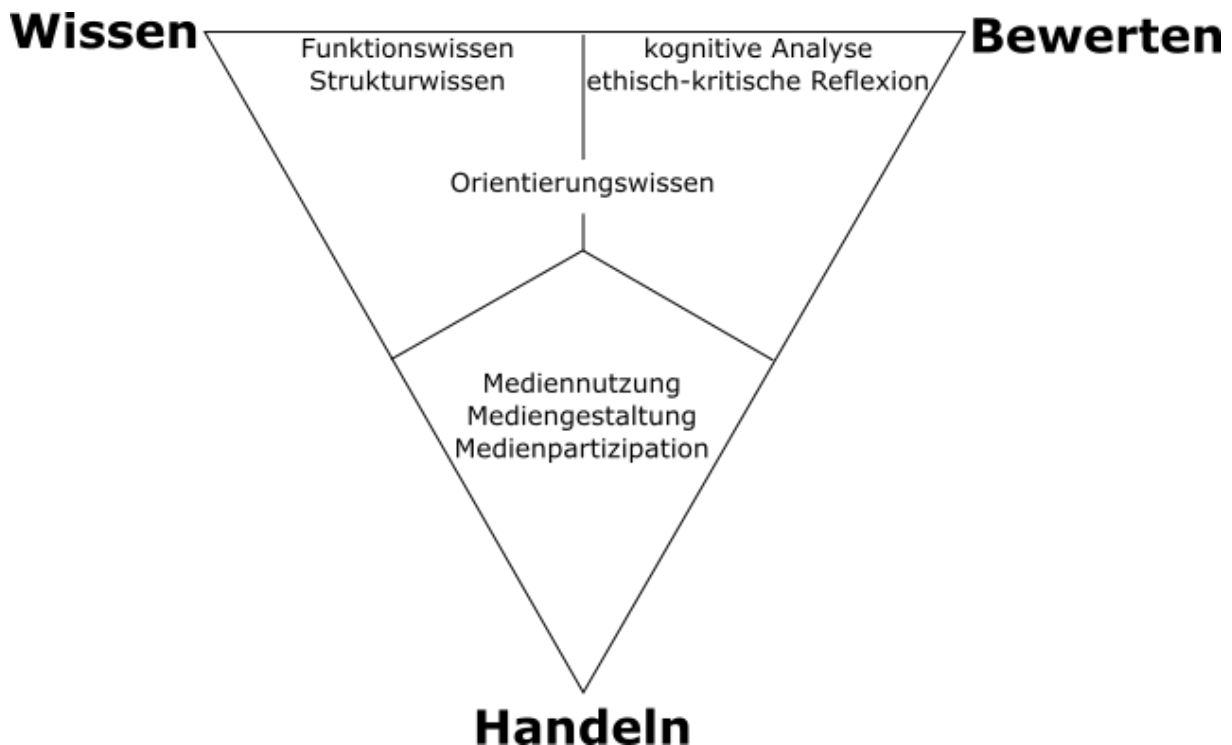


Abb. 1: Das Dreieck der Medienkompetenz

Beim Funktionswissen handelt es sich um instrumentell-qualifikatorische Fertigkeiten, wie z. B. das Wissen darüber, wie ein Computerprogramm installiert wird. Dazu zählt allerdings auch das ästhetische Gestaltungswissen. Wird beispielsweise Filmanalyse im Unterricht thematisiert, erhalten Schülerinnen und Schüler Kenntnis von Kamerapositionen und ihren Effekten. Ferner lernen die Schülerinnen und Schüler, wie z. B. Präsentationen ansprechend und funktional gestaltet werden können.

Strukturwissen bezeichnet das Zusammenspiel der Medien, so z. B. das Wissen darüber, wie Beschaffenheit, Akteure und Eigentümer von Mediennetzen sowie politisch-ökonomische Interessen miteinander agieren. Bedingt durch das stetige Vordringen der Medien in alle Lebensbereiche ist es unabdingbar, das Gesamte in seinen Strukturen zu erkennen, um so den Einfluss der Medien einschätzen und angemessen darauf reagieren zu können.

² Schorb (2013): S. 12.

Das Orientierungswissen, das zugleich eine Brücke zur Kategorie Bewerten schlägt, ermöglicht es, innerhalb eines komplexen Medienarrangements voller Chancen und Zwänge eine eigene Meinung bilden und ausdrücken zu können.

Die Bewertungsdimension ermöglicht ein Auswählen von Wissensbeständen, um so dem Umgang mit Medien eine reflektierte Basis zu geben. Zur angemessenen Bewertung müssen die medial vermittelten Informationen erkannt und deren Struktur, Wirkung und Gestaltung durchschaut werden, damit sie kritisch reflektiert werden können. Die Kategorie Bewerten umfasst daher einerseits eine kognitive Analyse der Einbettung von Medien in die Gesellschaft sowie andererseits deren ethisch-kritische Reflexion.

Die Dimension Handeln beschreibt eine reflexiv-praktische Medienaneignung. Mit Blick auf die Medienerziehung setzen sich die Schülerinnen und Schüler im selbstständigen Gestalten von medialen Inhalten aktiv mit Medien auseinander. In dieser Kategorie wird die Mediennutzung (Auswahl und Einsatz von Medien sowie kritischer Umgang mit ihnen), Mediengestaltung (Er- und Bearbeitung von Produkten mithilfe von Medien unter Nutzung der gestalterischen Möglichkeiten und eigenen kreativen Fähigkeiten) sowie Medienpartizipation (Teilnahme an der gesellschaftlichen medialen Kommunikation unter Nutzung der Medientechniken sowie Teilnahme an gesellschaftlicher Information und Entscheidung durch mediale Artikulation) beschrieben.

Resümierend lässt sich das Modell wie folgt beschreiben: „Medienkompetenz [ist] die Fähigkeit, sich Medien – auf der Basis strukturierten, zusammenschauenden Wissens und einer ethisch-fundierten Bewertung der medialen Erscheinungsformen – anzueignen, mit ihnen kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen und sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen zu gestalten, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln. Medienkompetenz impliziert damit, an der gesellschaftlichen Kommunikation zu partizipieren, die Mediengesellschaft mitzugestalten.“³

Auf die schulische Praxis bezogen bedeutet dies, dass Medien im Unterricht einerseits Mittel sein können, um spezifische Ziele zu erreichen (bspw. die Nutzung von interaktiven Whiteboards zur Erarbeitung und Sicherung eines text- und bildbasierten Tafelbildes), andererseits können sie auch Gegenstand des Unterrichts sein (so z. B. wenn Schülerinnen und Schüler Charakteristika von Tageszeitungen im Internet analysieren). Diese beiden Zugänge führen zu mediendidaktischen und medienerzieherischen Fragen. Der Begriff der Medienkompetenz beschreibt hierbei, wie Kindern und Jugendlichen Möglichkeiten gegeben werden, Kompetenzen in sachgerechtem, selbstbestimmtem, kreativem und sozial verantwortlichem Umgang mit Medien zu erwerben.⁴

³ ebd. S. 13.

⁴ vgl. Herzig (2013): S. 7.

Pädagogische Schwerpunkte

Ziel des Medienkonzeptes am Immanuel-Kant-Gymnasium ist es, die Schülerinnen und Schüler auf die Begegnung mit einer mediendurchdrungenen Welt vorzubereiten und ihnen Kommunikations- und Informationstechnologien mit all ihren Chancen und Risiken vertraut zu machen. Hiermit wird dem Beschluss der Kultusministerkonferenz (KMK) zur Medienbildung in der Schule von 2012 Folge geleistet. Gemäß der KMK ergänzt Medienkompetenz nicht nur die traditionellen Kulturtechniken, sondern dient in nahezu allen Lebensbereichen als unverzichtbare Schlüsselqualifikation.⁵ Im Jahr 2016 veröffentlichte die KMK einen erneuten Beschluss zur „Bildung in der digitalen Welt“.⁶ Die darin formulierten Kompetenzen gingen in die Neuentwicklung des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) ein, der maßgebend für die systematische Vermittlung von Medienkompetenz ist und somit einen wichtigen Pfeiler bei der Erstellung dieses Medienkonzepts darstellt.

Ausgehend von diesen Vorüberlegungen lassen sich die pädagogischen Schwerpunkte des Medienkonzeptes des Immanuel-Kant-Gymnasiums in zwei Kategorien unterteilen: Auf der einen Seite steht das Lernen mit Medien, auf der anderen das Lernen über Medien.

Lernen mit Medien

Sowohl die Industrie als auch die Wissenschaft und der öffentliche Dienst legen großen Wert darauf, dass auch junge Bewerber geübt im Umgang mit Medien sind. Darunter fallen z. B. der sichere Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen, Tabellenkalkulation und Präsentationssoftware. Unbestritten ist ebenfalls, dass das Lernen besonders gut gelingt, wenn eine Vielzahl von Lernkanälen angesprochen wird. Im Unterricht soll daher neben der Verwendung klassischer Medien und Methoden der Einsatz von Audio- und Videoclips, Lehr- und Lernapps, interaktiven Tafeln sowie von computergestützten Projektarbeiten verstärkt werden. Im Rahmen ihrer schulischen Ausbildung werden den Schülerinnen und Schülern unterschiedliche Kompetenzen fachübergreifend vermittelt, systematisiert durch die im MKR vorgegebenen Kompetenzbereiche *Bedienen und Anwenden, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren sowie Problemlösen und Modellieren*.⁷

⁵ vgl. KMK: Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08. März 2012.

⁶ vgl. KMK: Strategie der Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt vom 08. Dezember 2016.

⁷ vgl. Medienberatung NRW (Hrsg.). „Medienkompetenzrahmen NRW“.

So werden beispielsweise Textverarbeitungsprogramme im Sprachenunterricht wie auch in den Humanwissenschaften eingesetzt, um Texte verschiedener Art anzufertigen, wie beispielsweise Referate und Handouts. Auch für Praktikumsberichte und Facharbeiten wird diese Software von den Schülerinnen und Schülern genutzt. Dabei ist sowohl die korrekte Rechtschreibung als auch die richtige Formatierung des Textes für die jeweilige Textform Teil der Bewertungsgrundlage. In den Fremdsprachen werden regelmäßig E-Mail-Projekte und Bewerbungstrainings durchgeführt. Hier erlernen die Schülerinnen und Schüler, dass kulturspezifische Unterschiede auch bei der Formatierung von Texten existieren. Darüber hinaus wird der Umgang mit Onlinewörterbüchern oder elektronischen Wörterbüchern geschult.

Tabellenkalkulation wird verstärkt in Mathematik und den Naturwissenschaften sowie Informatik, aber auch in anderen Sachfächern verwendet, z. B. zum Erstellen von Klimadiagrammen im Erdkundeunterricht oder zur statistischen Auswertung von Wirtschaftsdaten im Sozialwissenschaftsunterricht. Neben der effizienten Durchführung mehrerer ähnlicher Rechnungen ist besonders die Auswertung und graphische Darstellung gewonnener Daten fester Bestandteil des Unterrichts.

Visualisierungen komplexer Sachverhalte sind nicht nur dem Lernprozess förderlich, sondern begegnen uns auch täglich in verschiedenen Kontexten. Um sich in der modernen Medienlandschaft mit ihren vielen Diagrammen zurechtzufinden, arbeiten die Schülerinnen und Schüler in allen Fächern mit unterschiedlichen Diagrammtypen. Interpretation, Anfertigung und ihr zielgerichteter Einsatz wird regelmäßig eingeübt.

Präsentationssoftware wird in allen Fächern benutzt. Vorrangig verwenden Schülerinnen und Schüler sie, um ihre Arbeit und Ergebnisse ihren Mitschülern vorzustellen. Sowohl in Gruppenarbeiten als auch bei Referaten schafft ihr Einsatz ein zeitgemäßes Lernklima und macht den Schülerinnen und Schülern deutlich, dass für eine gelungene Präsentation die Auswahl des Inhalts und die Form der Darstellung wichtig sind.

Zur eigenständigen Erarbeitung eines Themas spielt die Online-Recherche eine zentrale Rolle. Sie wird fachübergreifend beispielsweise anhand von sog. *WebQuest* Projekten angewandt. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler frühzeitig, aus der Vielzahl an Informationen, die eigenständig über Suchmaschinen aufgetan werden, eine angemessene, glaubwürdige Auswahl zu treffen. Bei den Internetrecherchen wird großer Wert darauf gelegt, die verwendeten Quellen korrekt anzugeben und die von dort bezogenen Informationen kenntlich zu machen. Im Fach Französisch nimmt das Immanuel-Kant-Gymnasium beispielsweise regelmäßig am Internet-Wettbewerb des *Institut Français* teil, bei dem die Schülerinnen und Schüler in Gruppenarbeit mit Hilfe von angegebenen Internetseiten Fragen zu Frankreich und der Frankophonie beantworten. Im Fach Englisch arbeiten die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 8 an einem *WebQuest* zum Thema *Immigration to the US*. Dort lernen sie interaktiv anhand von authentischen Materialien die einzelnen Etappen der Immigranten in die USA kennen und erstellen am Ende des Projektes ein Schreibprodukt, wie z. B. ein Porträt eines Einwanderers oder einen Briefwechsel zwischen Migranten und deren Familien.

Lernende nehmen mithilfe neuer Medien eine eigenständige Rolle ein, indem sie Wissen selbstständig interpretieren, schaffen und selbst veröffentlichen. Gerade in diesem Zusammenhang bieten digitale Online-Angebote großes Potenzial, wenn Schülerinnen und Schüler diese bewusst und kritisch nutzen. Soziale Netzwerke ermöglichen den Nutzerinnen und Nutzern Interaktionen untereinander und sind bereits zum festen Bestandteil des Lebens vieler Jugendlicher geworden. So

zeigt die JIM-Studie, dass 97% der Jugendlichen im Alter von 12-19 Jahren ein eigenes Smartphone besitzen.⁸ Die Chancen sind groß: So können Lernende beispielsweise über Videoplattformen Inhalte und Themen selbstständig erarbeiten oder Videos zu bestimmten Lerngegenständen erstellen. Im Fremdsprachenunterricht drehen Schülerinnen und Schüler beispielsweise Videos für ihre Austauschpartner, in denen sie ihre Schule, ihre Hobbys und Familie präsentieren. In den Naturwissenschaften dokumentieren die Lernenden regelmäßig ihre Versuche anhand von Videoclips.

Lernen über Medien

Auch wenn die heutige Schülergeneration als *Digital Natives* bezeichnet wird, bedeutet dies nicht automatisch, dass diese souverän mit neuen Medien umgehen können. Aufgrund der großen Medienvielfalt und ihrer Omnipräsenz im Alltag ist das Lernen über Medien gleichermaßen wichtig wie das Lernen mit Medien. Der Einsatz von Medien im Unterricht ist dem Lernprozess nur dann zuträglich, wenn sie mit Bedacht verwendet werden und die Schülerinnen und Schüler nicht nur wissen, wie man sie bedient, sondern ihren Nutzen und ihre Validität auch fortwährend hinterfragen.

Insbesondere der kritisch-sorgfältige Umgang mit Informationen aus dem Internet ist wichtig, um sich in der heutigen Medienwelt zurechtzufinden. Jugendliche müssen in der Schule auf Stolpersteine im Umgang mit Medien hingewiesen werden. Hierzu gehören Themen wie Privatsphäre im Internet, *Cyberbullying* sowie Fragen der Sicherheit, des Urheberrechts und der Seriosität von Informationsquellen.

Das Medienkonzept: eine fächerübergreifende Koordination

Wir sind an unserer Schule seit Jahren bemüht, den Fachbereich Informatik zu stärken und auszubauen. Seit dem Schuljahr 2018/2019 nehmen wir am Modellvorhaben für Informatikunterricht in den Klassen 5 und 6 teil und haben das Fach verpflichtend für diese Jahrgangsstufen mit Beginn des Schuljahres 2019/2020 in die Stundentafel aufgenommen. Folglich haben nun alle Schülerinnen und Schüler Informatikunterricht in der Erprobungsstufe sowie im ersten Halbjahr des 7. Schuljahres. Weiterhin können sie Informatik als Differenzierungsfach in der Mittelstufe sowie durchgängig in der Oberstufe hin zum Abitur wählen.

Im Rahmen des Informatikunterrichts lassen sich zahlreiche Fähigkeiten im Bereich der Medienkompetenz ausbilden. Abgesehen von der sechsten Spalte des MKR, die sich fast ausschließlich durch Informatikunterricht bedienen lässt, ist die Entwicklung von Medienkompetenz aber Querschnittsaufgabe aller Fächer. Aus Gründen, die bereits weiter oben diskutiert wurden, muss dieser Auftrag in allen Fächern sowie im gesamten Schulleben als integraler Bestandteil fest verankert sein.

Um einen systematischen Aufbau der Medienkompetenz bei Schülerinnen und Schüler zu gewährleisten, soll das Medienkonzept deshalb einerseits inhaltlich fächerbezogen abgestimmt

⁸ vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: „JIM-Studie 2018“ sowie „KIM-Studie 2018“

werden, um präzise Bezüge zu Lernbereichen herzustellen. Hierzu werden die einzelnen Fachkonferenzen dazu angehalten, einen curricularen Rahmenplan zu erarbeiten und stetig zu aktualisieren, sodass Schülerinnen und Schülern in ihrer gesamten Schullaufbahn Möglichkeiten geboten werden, sich mit unterschiedlichen Aspekten von Medienkompetenz auseinanderzusetzen und diese ständig zu erweitern.

Andererseits soll zwecks eines systematischen Aufbaus der Medienkompetenz bei Schülerinnen und Schülern das Medienkonzept einen fächerübergreifenden Zugang umfassen. Dies bedeutet, dass ein schulweites gemeinsames Verständnis über die Medienbildung geschaffen wird, die sich zum Ziel setzt, das Medienkonzept fortwährend zu evaluieren und weiterzuentwickeln, sodass es mit dem ständigen Wandel der Medienwelt Schritt hält.

Ferner wird über die inhaltliche Abstimmung hinaus eine Koordination der Entwicklung der Infrastruktur forciert, die Hardware, Netzstrukturen, Software und technischen Support umfasst.

Integration neuer Medien in den Unterricht

Im Folgenden soll zunächst dargelegt werden, auf welche Weise die Entwicklung der Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern im regulären Fachunterricht der verschiedenen Jahrgangsstufen verankert ist. Hierfür wurden alle Fachkonferenzen gebeten, beschlossene Unterrichtsinhalte zur Schulung der Medienkompetenz darzulegen (s. Anhang 2).

Die folgende Auswertung spiegelt die Ergebnisse exemplarisch wieder. Es wurden nicht alle Unterrichtsvorhaben aufgenommen, um die Übersichtlichkeit der Ausführungen zu wahren. Es wird dennoch deutlich, dass der systematische Aufbau von Medienkompetenz Aufgabe aller Bildungsbereiche am Immanuel-Kant-Gymnasium ist.

Jedem Eintrag in der Tabelle ist der Bezug zum MKR in verkürzter Form (z.B. MKR 2.1 für *Informieren und Recherchieren – Informationsauswertung*) zugeordnet. Die vollständige Auflistung aller Kompetenzen des MKR findet sich in Anhang 3.

Fachcurriculare Inhalte zur Schulung von Medienkompetenz

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
5	Musik: Internetrecherche zu Komponistenportraits [MKR 2.1], Mitspielstücke aus Schulbüchern [MKR 1.1]	SoWi/Politik: Wie entstehen Nachrichten? [u.a. MKR 2.2, 5.1]	Philosophie: Schönheit und Medien [u.a. MKR 3.3, 5.1,]
	Sport: Videoanalyse "Bewegungsbeschreibung " [MKR 1.1, 1.2]	Deutsch: Brief und Email [MKR 3.1, 3.2]	
	Englisch: Hörverstehens-CDs [MKR 1.1], <i>Big Challenge</i> -Wettbewerb [MKR 1.1], Online- Recherche [MKR 2.1]		
	Erdkunde: Internetrecherche "Wo man Ferien macht" Urlaubsplanung und -gestaltung mit Kartenerstellung [u.a. MKR 2.2, 4.2]		
6	Fremdsprachen: Hörverstehens-CDs [MKR 1.1], <i>Big Challenge</i> -Wettbewerb [MKR 1.1], Online- Recherche [MKR 2.1], Einsatz Lernsoftware (Begleitmaterial Lehrbuch) [MKR 1.1]	Mathematik: Stochastik - Daten mittels Tabellenkalkulation (Excel) darstellen [MKR 1.2, 1.3]	Philosophie: Umgang mit Medien (Internetnutzung, Computerspiele) [u.a. MKR 1.4, 5.3]
	Kunst: Interaktive Tafelbilder, Video DVD		
	Musik: Mitspielstücke aus Schulbüchern [MKR 1.1]		
	Sport: Youtube Bewegungsanalyse "Kraulen/Sprung" [MKR 1.1 und 1.2], Soll-Ist-Wert-Vergleich [MKR 1.3]		
	Biologie: Selbstgesteuertes Lernen mit Lernumgebung PREZI (Bionik) [MKR 1.1 und 1.2], Bestimmung von Vogelarten mit Online-Vogelführer [MKR 1.2]		

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
7	Mathematik: Einführung des Taschenrechners [MKR 1.1, 1.2], Zuordnungen – Anwendung von Excel bzw. Geogebra [MKR 1.2, 1.3], Stochastik – Daten mittels Tabellenkalkulation erfassen und bearbeiten [MKR 1.2, 1.3], Geometrie – Dreieckskonstruktionen mit Geogebra (inkl. Thales) [MKR 1.2, 6.2]	SoWi/Politik: Gefahren neuer Medien (z. B. Cybermobbing) [u.a. MKR 2.4, 3.4], Zugriff auf neue Medien [u.a. MKR 3.2, 3.3]	Philosophie: Facebooknutzung [u.a. MKR 3.2, 5.4]
	Fremdsprachen: Hörverstehens-CDs [MKR 1.1], <i>Big Challenge</i> -Wettbewerb [MKR 1.1], Online- Recherche [MKR 2.1], Einsatz Lernsoftware (Begleitmaterial Lehrbuch) [MKR 1.1]	Informatik (IKG): Umgang mit MS Office: PPT, Excel, Word [u.a. MKR 1.3, 4.1]	
	Chemie: Internetrecherche und Animationen zur Abwasseraufbereitung [MKR 2.1]		
	Biologie: Website "Evolution MegLab": unterstützend zu Freilanduntersuchung Bänderschnecken [MKR 1.2, 2.2]		
	Sport: Internetrecherche Übungen Zirkeltraining [MKR 2.1], PPT-Präsentationen [u.a. MKR 4.1, 4.3]		
	Erdkunde: Gestaltung eines Werbeflyers am PC für ausgewählte Regionen der Kalten Zone [u.a. MKR 4.2, 4.3]		

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
8	Fremdsprachen: Hörverstehens-CDs [MKR 1.1], <i>WebQuest</i> [MKR 2.1, 2.2, 2.3], Einsatz Lernsoftware (Begleitmaterial Lehrbuch) [MKR 1.1]	Philosophie: Arbeit mit Filmen (Die Welle/Bis nichts mehr bleibt) [u.a. MKR 5.2, 5.3], Podcast erstellen [u.a. MKR 3.1, 4.2]	Philosophie: Virtualität und Schein [u.a. MKR 2.3, 5.4], Cybermobbing [MKR 3.4]
	Französisch/Erkunde: Internetrecherche Regionen/Leben in Frankreich [u.a. MKR 2.1, 2.2]		
	Deutsch: Informieren und Präsentieren allgemein [u.a. MKR 2.3, 4.3]		
	Informatik: Programmierung mit grafischer Entwicklungsumgebung Scratch [u.a. MKR 6.1, 6.3]	Informatik: gelungene PPTs [u.a. MKR 4.3, 4.4], Dateiverwaltung auf PC [MKR 1.3], Erstellung html-Webseite [u.a. MKR 6.2, 6.3]	Informatik: Datenverwaltung und -sicherheit [MKR 1.3, 1.4]
	Mathematik: Lineare Funktionen (Geogebra oder Excel) [MKR 1.2], Quadratische Funktionen und ihre Verschiebung (Geogebra) [MKR 1.2], Stochastik – Boxplots (Excel) [MKR 1.2]	Musik: Videoclipanalyse [MKR 5.1]	Deutsch: Medium Zeitung [u.a. MKR 5.1, 5.2], Erstellung Medientagebuch [u.a. MKR 5.1, 5.4]
	Chemie: Chemische Prozesse mit interaktiven Modellen verstehen [MKR 1.2]		
	Sport: Youtube Videos "Ballkorobics" [MKR 1.2], Skifreizeit „Fotos versch. Schwinger“ [MKR 1.2]		
	Kunst: Einführung und prakt. Übungen mit einfachem Zeichenprogramm [MKR 1.2, 4.2], Kurzfilmerstellung mit Freeware-Filmbearbeitung [MKR 4.1, 4.2]		

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
9	Fremdsprachen: Hörverstehens-CDs [MKR 1.1], Online-Recherche [MKR 2.1]	Latein: Filmische Dokumentationen reflektieren und auswerten: Julius Caesar [MKR 2.3, 5.1, 5.2]	Philosophie: digitalisierte Arbeitswelt [MKR 6.4]
	Chemie: Internetrecherche mit PPTs zu alternativen Energiequellen [u.a. MKR 2.3, 4.3]	Informatik: Robotik (mit Lego Mindstorms EV3) [MKR 6.1, 6.2, 6.3]	Informatik: Datenschutz und Datensicherheit früher und heute [u.a. MKR 1.4, 4.4]
	Biologie: Internetrecherche zu Infektionskrankheiten (Immunbiologie) [u.a. MKR 2.1, 2.3]	SoWi/Politik: Veränderungen der Berufswelt [MKR 6.1, 6.4]	Deutsch: Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Massenmedien [u.a. MKR 2.3, 3.3]
	Philosophie: Philosophieren anhand einer Filmvorlage [MKR 5.1, 5.3]		
	Erdkunde: Erstellen von PPTs zu ausgewählten <i>global cities</i> (Stadtgeographie) [u.a. MKR 2.2, 4.1]		
	Musik: Songwritingprojekt mit digitalen Notensatzprogrammen [u.a. MKR 4.1, 4.2]		
EF	Fremdsprachen: Hör-/Hörsehverstehensübungen [MKR 1.2], Online-Recherche [MKR 2.1]	Deutsch: Internetrecherche: Zitationsregeln [u.a. MKR 2.3, 4.3]	Philosophie: Demokratietheorien – soziale Netzwerke [u.a. MKR 1.4, 5.3]
	Mathematik: Einführung des grafikfähigen Taschenrechners [MKR 1.1, 1.2], Beschreibende Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung mit Excel [MKR 1.2]	Informatik: Erlernen der Programmiersprache Java [MKR 6.1, 6.2, 6.3], Datenschutz in Zeiten moderner Technol. (der gläserne Mensch) [MKR 1.4, 6.4]	Deutsch: Filmanalyse [MKR 5.1], Sprache als Medium: Einfluss der neuen Medien auf Sprachentwicklung [MKR 4.2, 5.1]
	Chemie: Tabellenkalkulation zur Reaktionskinetik [MKR 1.2]	Sport: Videoanalyse-App ohne Datenspeicherung [MKR 1.2, 1.4]	
	Biologie: Erstellen mikroskop. Zeichnungen auf Grundlage von Handyfotos (Zellaufbau) [MKR 1.2], Internetrecherche zu Anwendungsmöglichkeiten von Enzymen [u.a. MKR 2.1, 4.3]	Kunst: Erstellung eines Kurzfilms [u.a. MKR 4.1, 4.2]	
	Erdkunde: Internetrecherche: Klima- und Vegetationszonen/Rohstoffe und Energieformen [u.a. MKR 2.2, 4.3]		

Jgst.	Mit Medien lernen	Beides	Über Medien lernen
Q1 Q2	Fremdsprachen: Hör-/Hörsehverstehensübungen [MKR 1.1], Online-Recherche [MKR 2.1, 2.2, 2.3]	Informatik: Wie funktioniert das Internet [u.a. MKR 6.1, 6.4], Datenschutz und -sicherheit in Zeiten wachsender Terrorangst [u.a. MKR 1.4, 5.4]	Informatik: Einblick in grundlegende Arbeitsweise von Computern [MKR 6.1, 6.2, 6.3]; Möglichkeiten, Gefahren und Grenzen der Computerisierung [u.a. MKR 6.2, 6.4]
	Spanisch: Internetrecherche zu Madrid/Toledo (Austausch) [u.a. MKR 2.2, 4.3], Youtube-Videos zu Andalusien/Straßenkinder in Lateinamerika/Bilingualismus Katalonien [MKR 1.2, 2.2, 2.3]	Deutsch: Internetrecherche: Zitationsregeln von Internetquellen [u.a. MKR 4.3, 4.4]	Deutsch: Filmanalyse [MKR 5.1], Sprache als Medium: Einfluss der neuen Medien auf Sprachentwicklung [MKR 4.2, 5.1]
	Französisch: Internetwettbewerb [MKR 1.1]		Biologie: Kritische Reflexion der Seriosität von Onlinequellen bei Recherche zu Erbkrankheiten [u.a. MKR 2.3, 5.2]
	Mathematik: Nutzung des GTR [MKR 1.2, 6.3], LGS - Einsatz von Computeralgebra- und Geometriesystemen (Derive/Geogebra, ...), Wahrscheinlichkeit und Statistik in Excel [MKR 1.2]		
	Biologie: Nutzung Programm Bio-Edit (NCBI-Gen-Bank-Recherche) zur Durchführung von Verwandtschaftsanalysen [MKR 1.2, 2.1], Selbstlernsoftware zur Gentechnik [MKR 1.2], Simulationsprogramm zur Populationsentwicklung [MKR 1.2], Internetrecherche zu Parasitismus und Symbiosen [MKR 2.1, 2.2, 4.3], Online-Selbstlernerheiten zu Evolution und Fossilisation [MKR 1.2], Simulationsprogramm zur Ableitung von Aktionspotenzialen [MKR 1.2], Nutzung Stopp-Motion-Technik: Filmerstellung am Handy (Hochdrucksequenzierung/Giftwirkung an der Synapse) [MKR 1.2]		
	Chemie: Anwendung Tabellenkalkulation zur Auswertung von Experimenten [MKR 1.2]		
	Musik: Kompositionsprojekte zur Oper umschreiben [MKR 1.2, 4.1]		
	Erdkunde: PPTs: Kleine Tigerstaaten/Mitteuropäische Stadtgenese [u.a. MKR 3.1, 4.1]		

Nutzung der vorhandenen Hardware

Um festzustellen, inwieweit die aktuelle mediale Ausstattung der Schule dazu geeignet ist, ohne große Umstände alle fachcurricularen Vorgaben umzusetzen, fand zunächst eine offene Diskussion während einer Lehrerkonferenz statt. Was deutlich wurde war, dass alle Kolleginnen und Kollegen, die nicht regelmäßig in Fachräumen unterrichten, mit der medialen Ausstattung nicht zufrieden sind. Dies lässt sich dadurch erklären, dass die Fachräume und einige weitere Räume bereits recht gut bestückt sind, alle anderen Räume jedoch nicht. Genauere Informationen hierzu finden sich im Abschnitt *Mediale Ausstattung der Schule* weiter unten.

Die Ergebnisse der anschließenden Befragung mit Hilfe eines Fragebogens (s. Anhang 1), an der sich 34 Kolleginnen und Kollegen beteiligten, machen dies ebenfalls deutlich.

Hinweis: Um die Übersichtlichkeit zu wahren, wurden Einzelnennungen in den Ergebnistabellen nicht berücksichtigt.

Frage: Welche neuen Medien setzen Sie momentan im Unterricht ein?

Medium	häufig	geleg.	selten	o. A.	gesamt
Audio-Dateien von CD, Handy, ...	15	2	4	2	23 (66 %)
Videos, z. B. von DVD	2	5	0	7	14 (40 %)
SmartBoard	7	2	3	1	13 (37 %)
Beamer	6	1	2	3	12 (34 %)
Internet/Online-Recherche	0	3	2	2	7 (20 %)
PCs (unspezifisch)	1	1	0	1	3 (9 %)

Frage: Welche Unterrichtsideen haben Sie, die mit der aktuellen Ausstattung nur schwierig oder gar nicht umsetzbar sind?

Unterrichtsidee	# Nennungen
Videoclip (meist als Einstieg)	18 (51 %)
Videos/Filme (unspezifisch)	7 (20 %)
Filmsequenzen analysieren	6 (17 %)
Fotos/Abbildungen/Grafiken (unspezifisch)	5 (14 %)
Begleitmaterial der Verlage/digitale Lehrwerke/dig. U-Assistent	4 (11 %)
Internet/Onlinerecherche	4 (11 %)

Mediale Ausstattung der Schule

Ist-Zustand

Die Unzufriedenheit weiterer Teile des Kollegiums mit dem Ist-Zustand lässt sich unter anderem dadurch erklären, dass die mediale Ausstattung der Schule als insgesamt sehr unausgeglichene zu bezeichnen ist. Während in den Fach- und Oberstufenräumen neue Medien genutzt werden können, sind die Klassenräume der gesamten Unter- und Mittelstufe medial nicht ausgestattet. Die Räume der Oberstufe wurden in diesem Jahr mit je einem Laptop, einem Beamer mit entsprechender Leinwand, Soundbar und Dokumentenkamera ausgestattet. Die Nutzung beginnt im Schuljahr 2019/2020. Die Versorgung des Gebäudes mit W-LAN konnte auch kürzlich erreicht werden. Im Bereich der Aula und der Sporthalle mit zwei angrenzenden Klassenräumen kann kein W-LAN genutzt werden.

Das Lehrerzimmer und die Verwaltung sind größtenteils gut ausgestattet, jedoch sind einige PCs veraltet.

Die nachfolgende Tabelle gibt eine Übersicht über den aktuellen Zustand (Ist-Zustand), auf dessen Basis die Planung für die Erweiterung des Bestandes beruht (vgl. darauffolgendes Kapitel *Ausstattungsplanung*).

	<u>Fachräume</u>	<u>Klassenräume/Kursräume</u>	<u>Lehrerzimmer</u>
Ist-Zustand	<p><u>Erdkunde:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> zwei Räume mit jeweils einem Laptop, Beamer, Projektionsfläche und Boxen <p><u>Musik:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> zwei Räume mit jeweils einem Laptop, Beamer, Projektionsfläche, Soundbar und Dokumentenkamera <p><u>Kunst:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> drei Räume mit jeweils einem Laptop, Beamer und Projektionsfläche zwei Räume davon zusätzlich mit Soundbar und Dokumentenkamera <p><u>Informatik:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> zwei Räume mit jeweils 32 PC-Arbeitsplätzen sowie jeweils einem Beamer und Lehrer-Laptop (PCs aber älter als 6 Jahre) eine Dokumentenkamera <p><u>Biologie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> zwei Räume mit jeweils einem Laptop/PC, Beamer, Projektionsfläche und Boxen ein Raum davon mit Smartboard dritter Biologieraum wird aktuell renoviert 	<ul style="list-style-type: none"> zwei Kursräume mit SmartBoard acht Kursräume mit jeweils einem Laptop, Beamer, Projektionsfläche, Soundbar und Dokumentenkamera ein Fernseher/DVD-Player zur Ausleihe sieben CD-Player zur Ausleihe 	<ul style="list-style-type: none"> sechs PC-Arbeitsplätze mit Internetzugang ein s/w-Drucker ein Scanner zwei s/w-Kopierer

<p><u>Chemie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • zwei Räume mit jeweils einem Laptop, Beamer und Projektionsfläche • davon ein Raum mit Lautsprecheranlage • acht veraltete Laptops für Recherchen <p><u>Physik:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • zwei Räume mit jeweils einem Laptop/PC, Beamer und Projektionsfläche • davon ein Raum mit SmartBoard und Lautsprecheranlage • eine Dokumentenkamera • ein Fernseher <p><u>Sport:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ein mobiler Beamer 		
--	--	--

Tabelle: Ausstattung am IKG – Ist-Zustand

Ausstattungsplanung

Die konkreten Wünsche des Kollegiums bezüglich einer Ausstattungserweiterung wurden durch den letzten Teil des bereits angesprochenen Fragebogens (s. Anlage 1) gesammelt. Die Ergebnisse lassen sich logisch aus den vorangegangenen Ausführungen ableiten und sind in der folgenden Tabelle dargestellt.

Anschaffungswunsch	Anzahl der Stimmen
Beamer (festinstalliert in jedem Klassenraum mit Projektionsfläche; die klassische Tafel verbleibt im Klassenraum)	32 (94 %)
SmartBoards als Tafel <u>ersatz</u>	0
Laptops zur Nutzung der Beamer	26 (76 %)
a) Laptop-Pool zur Leihe	9
b) Ein Laptop fest in jedem Klassenzimmer	18
Medienwagen mitsamt Beamer, Laptop und Lautsprechern (je ein Wagen pro Etage und/oder Gebäudeteil)	5 (15 %)

Tabelle: Ergebnisse der Kollegenbefragung zur gewünschten Ausstattung

Aus den gesammelten Ergebnissen ergibt sich folgende Ausstattungsplanung für das Immanuel-Kant-Gymnasium:

	<u>Fachräume</u>	<u>Klassenräume/Kursräume</u>	<u>Lehrerzimmer/Verwaltung</u>
Geplante Erweiterung des Bestandes	<u>Biologie / Physik / Chemie:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Erneuerung der Laptops/PCs • 10 Laptops für Jugend forscht • 3 Dokumentenkameras <u>Erdkunde:</u> <ul style="list-style-type: none"> • 2 Dokumentenkameras <u>Informatik:</u> <ul style="list-style-type: none"> • 64 Rechner + 2 Lehrerlaptops • 2 Beamer und Leinwände • 2 Dokumentenkameras • 2 Laptopwagen alternativ: ein Laptopwagen und ein dritter Informatikraum <u>Sport:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Anschluss an das schulweite Netzwerk inkl. W-LAN <u>Alle:</u> <ul style="list-style-type: none"> • W-LAN im Bereich der Aula • leistungsfähigerer Internetanschluss (Gigabit) 	<ul style="list-style-type: none"> • Beamer, Projektionsfläche, Soundbar und Dokumentenkamera in allen 24 Klassenräumen der Unter- und Mittelstufe mögliche Alternative zu Laptop/Beamer-Kombinationen: 24 interaktive Tafeln oder Touch Screens jeweils mit Soundbar und Dokumentenkamera	<ul style="list-style-type: none"> • 12 Verwaltungsrechner und Bildschirme

Tabelle: Ausstattungsplanung am IKG

Eine Erweiterung des vorhandenen Bestandes ist notwendig, um den Unterricht sowohl inhaltlich als auch methodisch aktuell gestalten zu können. Wünschenswert sind insbesondere die Möglichkeiten der Verwendung von Videoclips und Filmsequenzen für Stundeneinstiege oder zu Analysezwecken sowie der Zugriff auf digitale Schulbücher und Begleitmaterialien auch in Klassenräumen. Eine Installation von Beamern in Kombination mit Laptops bzw. die Nutzung von interaktiven Tafeln bzw. Touch Screens in Klassenräumen schafft Unabhängigkeit von Informatikräumen und weiteren Fachräumen. Zusammen mit einem flächendeckenden und leistungsstarken W-LAN ist ein spontaner Zugriff auf Online-Inhalte jederzeit möglich. Des Weiteren können Hörverstehens- und Hör-/Sehverstehensaufgaben ohne zusätzlichen CD-Player bzw. Fernsehwagen durchgeführt werden.

In den Naturwissenschaften sollen die Laptops erneuert werden, um auch in Zukunft auf Lernumgebungen wie z. B. PREZI (Tiere in der Nachbarschaft:Bionik), Online-Vogelführer, Websites wie *Evolution MegLab* und Simulationsprogramme zugreifen zu können.

Durch den Anschluss an das schulweite W-LAN-Netz wird die Möglichkeit im Bereich Sport geschaffen, online Videoanalysen durchzuführen und motorische Abläufe zu veranschaulichen.

Von einer Erweiterung der medialen Ausstattung der Klassenräume profitieren insbesondere alle Fachgruppen, denen keine Fachräume zur Verfügung stehen. Beamer oder interaktive Tafeln bzw. Touch Screens und Online-Medien können vielfältig zu anschaulichem Unterricht beitragen, wie z. B. zu aktivierenden Unterrichtseinstiegen. Beispielhaft lassen sich die sprachlichen Fächer erwähnen, die die Möglichkeit zur Durchführung von Hörsehverstehensübungen erhalten, die Fachgruppe Sozialwissenschaften, die auf Online-Grafiken zurückgreifen und Unterrichtsinhalte durch Videosequenzen untermauern kann und die Fachschaft Philosophie, der es ermöglicht wird, Filmvorlagen als Anstoß philosophischer Diskussionen zu verwenden. Im Bereich Mathematik wird eine Veranschaulichung mathematischer Inhalte durch dynamische Geometriesoftware und Tabellenkalkulation vereinfacht und ein Einstieg in den Umgang mit dem grafikfähigen Taschenrechner erleichtert.

Dokumentenkameras sollen außerdem die Overhead-Projektoren ersetzen. Sie ermöglichen es, viel Zeit im Unterricht einzusparen, da auf das mühsame Beschriften von Folien verzichtet werden kann.

Das Medienkonzept als fortlaufender Prozess

So wie sich die Medienlandschaft stetig weiter verändert und entwickelt, ist auch das Medienkonzept am Immanuel-Kant-Gymnasium nicht abgeschlossen, sondern wird kontinuierlich den Entwicklungen angepasst. Dabei werden neue Technologien nicht automatisch implementiert, sondern ihre Behandlung sorgfältig abgewogen. Ein qualitativ ansprechendes Medienkonzept umfasst eine gute mediale Ausstattung, eine angepasste Mediendidaktik sowie einen veränderten medialen Habitus hin zur verstärkten Integrierung neuer Medien in den Unterricht.

Die Wirksamkeit und Aktualität der in diesem Konzept beschriebenen Zugänge hin zu zeitgemäßem Unterricht, der moderne Medien selbstverständlich und zielführend integriert, soll deshalb in regelmäßigen Abständen evaluiert werden. Das Ziel der Schulung von Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern muss dabei stets im Mittelpunkt stehen.

Planung für die Weiterarbeit

Zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieses Konzepts wurden digitale Endgeräte zur Nutzung in den Oberstufen-, Musik- und Kunsträumen freigegeben. In diesen Räumen befinden sich nun jeweils ein Laptop, eine Dokumentenkamera sowie festinstalliert ein Beamer und eine Soundbar. Rechtzeitig vor der nächsten Überarbeitung des Medienkonzeptes soll die Wirkung dieser Maßnahmen evaluiert werden.

In den kommenden Jahren müssen die schulinternen Lehrpläne aller Fächer an die im Jahr 2019 veröffentlichten neuen Kernlehrpläne für die Sek I angepasst werden. Hieraus werden sich Veränderungen im Bereich der fachcurricularen Inhalte zur Schulung von Medienkompetenz ergeben. Diese sollen bei der nächsten Überarbeitung in das Medienkonzept integriert werden.

Qualifizierung des Kollegiums

Mit Hilfe dieses Medienkonzepts soll u. a. die Schaffung eines Standards erreicht werden, der es Lehrerinnen und Lehrern ermöglicht, ihre Kompetenzen in der Medienbildung zu überprüfen und zu erweitern. Dabei liegt der Fokus auf der unterrichtlichen Tätigkeit, also auf der Umsetzung der curricularen Vorgaben, sowie auf der Mitwirkung an Fachschaftsarbeit und Schulentwicklung.

Kolleginnen und Kollegen sollen sicher im Umgang mit den technischen Möglichkeiten in der Schule sein und somit den Einsatz moderner Medien im Unterricht nicht scheuen. Sie sollen es sich selbst zum Ziel machen, die in den Fachcurricula verankerten medialen Inhalte umzusetzen und so die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler aktiv zu fördern. Dazu gehört es auch, die eigenen Fähigkeiten weiter zu entwickeln, d. h. dies als festen Bestandteil eines professionellen Lehrerdaseins zu sehen. Gerade bei einer fortschreitenden Ausstattung der Schule mit digitalen Geräten wird es Fortbildungsbedarf im Kollegium geben, der fortlaufend ermittelt werden muss.

Externe sowie hausinterne Fortbildungen können zur fortschreitenden Qualifizierung der Kolleginnen und Kollegen beitragen. In den Jahren 2017 bis 2019 hat es hierzu eine zweitägige schulinterne Lehrerfortbildung zum Thema „Digitalisierung des Unterrichts“ gegeben sowie drei Veranstaltungen im Rahmen von „IKG – Schule und mehr“, die sich an das Kollegium, Schülerinnen und Schüler sowie Eltern richten (Langeweile und Achtsamkeit im digitalen Zeitalter, Big Brother is teaching you – Über Sinn und Unsinn digitaler Medien, Chancen und Risiken digitaler Medien).

Ansprechpartner und Zuständigkeiten

Schulintern zuständig für die Betreuung der neuen Medien und Planung der Neuanschaffungen sind:

Martin Tilmans	Medienkoordinator, Computerräume, Schulnetzwerk, Intranet, Planung der Neuanschaffungen
Jörg Czarnetzki	Video- und Audiogeräte
Jan Effner	OHPs, Dokumentenkameras
Dr. Christian Galle	SmartBoards und Beamer, Domänen-Accounts (l_Lehrername)
Elisa Lagos Kalhoff	Medienrucksäcke
Sebastian Sauer	WLAN
Dr. Florian Schuppan	Rechner in Kurs- und Klassenräumen sowie Selbstlernzentrum, Organisation Medienscouts, Integration Medienkompetenzrahmen NRW

Folgende Kollegen sind in der Arbeitsgruppe zur Erstellung und Weiterentwicklung des Medienkonzepts tätig:

Martin Tilmans	Koordination
Florian Labes	Arbeitsgruppenmitglied
Sebastian Sauer	Arbeitsgruppenmitglied
Dr. Florian Schuppan	Arbeitsgruppenmitglied

Bibliographie

Herzig, Bodo. Medienbildung in der Schule. Konzepte, Strategien und Herausforderungen. *Schulmagazin 5-10* (2013) 3, S. 7-10.

Schorb, Bernd. Zeitgemäße Medienerziehung. Umriss einer medienpädagogischen Kompetenz. *Schulmagazin 5-10* (2013) 3, S. 11-14.

Onlinequellen:

Kultusminister Konferenz. „Medienbildung in der der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.03.2012“.

<https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf> (letzter Zugriff vom 27.06.2019).

Kultusminister Konferenz. „Strategie der Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017.“

<https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2018/Strategie_Bildung_in_der_digitalen_Welt_idF._vom_07.12.2017.pdf> (letzter Zugriff vom 27.06.2019)

Medienberatung NRW (Hrsg.). „Medienkompetenzrahmen NRW“.

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_2019_06_Final.pdf> (letzter Zugriff vom 27.06.2019).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. „JIM-Studie 2018: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.

<https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf> (letzter Zugriff vom 27.06.2019).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. „KIM-Studie 2018: Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger.

<https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf> (letzter Zugriff vom 27.06.2019).

Anhang

Anhang 1: Fragebogen für die Umsetzung eines Medienkonzepts am IKG

Das Ziel dieses kurzen Fragebogens ist es, dass fehlende Medienausstattung (gemeint sind sämtliche neuen Medien, also fast alle Medien, außer dem OHP) benannt wird, um dann auch Anschaffungswünsche zu realisieren.

Bitte geben Sie die ausgefüllten Fragebögen möglichst zeitnah bei Herrn Tilmans oder bei Herrn Sauer im Fach ab.

1. Frage: Welche neuen Medien setzen Sie momentan im Unterricht ein (z. B. Audio-CDs im Sprachunterricht)? Geben Sie eventuell bitte auch die Häufigkeit der Nutzung an.

2. Frage: Welche Unterrichtsideen haben Sie, die mit der aktuellen Ausstattung nur schwierig oder gar nicht umsetzbar sind (z. B. Videoclips als Einstieg, digitale Karten, programmunterstützte Fotoanalyse, usw.)?

3. Frage: Welche Anschaffungswünsche haben Sie? (Es dürfen auch mehrere Kreuze gemacht werden!)

- Beamer (festinstalliert in jedem Klassenraum mit Projektionsfläche; die klassische Tafel verbleibt in jedem Klassenraum)
- Flächendeckendes W-Lan
- SmartBoards als Tafelersatz
- Laptops zur Nutzung der Beamer
Falls Sie Laptops angekreuzt haben: In welcher Form sollte die Anschaffung realisiert werden?
- Laptop-Pool zur Leihe
- Ein Laptop fest in jedem Klassenzimmer
- Medienwagen mitsamt Beamer, Laptop (mit Internetzugang) und Lautsprechern (je ein Wagen pro Etage oder Gebäudeteil)
- Sonstige Wünsche: _____

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

Anhang 2: Schulung von Medienkompetenz im Unterricht

Beispielhaft sind hier Unterrichtsinhalte aus dem Fach Informatik, die den **Kompetenzaufbau im Umgang mit neuen Medien** fördern, den jeweiligen Jahrgangsstufen zugeordnet. Eine solche Tabelle benötigen wir **für jedes Fach**. Ich werde die Ergebnisse dann für unser Medienkonzept zusammenführen.

Jgst.	Mit Medien lernen (neue Medien als Hilfsmittel)	Über Medien lernen (neue Medien als Unterrichtsgegenstand)
8	<ul style="list-style-type: none"> • Programmierung mit der grafischen Entwicklungsumgebung „Scratch“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Gelungene PowerPoint-Präsentationen erstellen und halten • Dateiverwaltung auf dem PC (Dateisystem, Dateiformate) • Erstellung einer Website mit HTML (inkl. Lizenzthematik bei eingefügten Bildern)
9	<ul style="list-style-type: none"> • Robotik (mit Lego Mindstorms EV3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Datenschutz und Datensicherheit früher und heute (Verschlüsselungsmethoden)
EF	<ul style="list-style-type: none"> • Erlernen der modernen, objektorientierten Programmiersprache Java • Datenschutz in Zeiten moderner Technologien (der gläserne Mensch) 	
Q1/Q2	<ul style="list-style-type: none"> • Wie funktioniert das Internet? (Netzstrukturen und Netzwerktechnologien) • Datenschutz und Datensicherheit in Zeiten wachsender Terrorangst 	<ul style="list-style-type: none"> • Einblick in die grundlegende Arbeitsweise von Computern • Möglichkeiten, Gefahren und Grenzen der Computerisierung

Erläuterungen:

Wird ein neues Medium (CD, Video, Lernprogramm, etc. – der OHP gehört nicht mehr dazu) lediglich als Hilfsmittel genutzt, so wird der Unterrichtsinhalt der linken Spalte zugeordnet (z. B. Hörverstehensübungen mit CDs in den Fremdsprachen, Präsentationen mit Beamer oder Online-Recherche).

Werden beispielsweise Texte auf Arbeitsblättern gelesen, die Gefahren von sozialen Medien beleuchten, so gehört dies in die rechte Spalte.

Gehört ein Unterrichtsinhalt gleichzeitig in beide Spalten, ist er in der Beispeltabelle mittig platziert (z. B. Filmanalyse oder Online-Recherche zum Thema Cyber-Mobbing).

Schulung von Medienkompetenz im Fachunterricht _____

Bitte nur Unterrichtsinhalte eintragen, die **fachschäftlich beschlossen bzw. üblich sind**, also bitte keine Spezialprojekte einzelner Lehrerinnen und Lehrer.







Die **Inhalte bitte möglichst konkret benennen** und wenn möglich einzelnen Jahrgangsstufen zuordnen. Also statt „verschiedene Online-Recherchen in der Oberstufe“ eher „Verschiedene Online-Recherchen: Folgen der Globalisierung, Kastensystem in Indien“ in die linke Spalte der Zeile Q1/Q2 einfügen.

Jgst.	Mit Medien lernen (neue Medien als Hilfsmittel)	Über Medien lernen (neue Medien als Unterrichtsgegenstand)
5		
6		
7		

Jgst.	Mit Medien lernen (neue Medien als Hilfsmittel)	Über Medien lernen (neue Medien als Unterrichtsgegenstand)
8		
9		
EF		
Q1/Q2		

Anhang 3: Medienkompetenzrahmen NRW



1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

